ARKADE

Julho de 2011 - Edição 25

ISSN 2175 - 4071

ALICE
MADNESS RETURNS

- F.E.A.R. 3
- DUKE NUKEM FOREVER
- SHADOWS OF THE DAMNED

APOIO





GREENPEACE

ONGAME

DigitalPress

House Games
PRESS START

Pixel editora digital

SUA MARCA AQUI

Novos parceiros



Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres
Rodrigo Pscheidt
João Carlos Barbosa

Design:
Erick Drefahl

Marketing:
Suzane Skroch

Colaboradores:
Edimartin Martins
Alexo Mello
Abel Melo
Maurício Piccini

Desde o início da Arkade, o projeto nunca teve segredos: uma revista digital sobre videogames. O primeiro passo era ter uma equipe boa, o que, com uma ajudinha da sorte, conseguimos com relativa facilidade. O segundo, e mais difícil, eram os leitores. Com um público crítico como o de games, sabíamos que só conseguiríamos leitores com um trabalho de alto nível, e tornamos lei aqui na nossa redação a qualidade. O terceiro passo eram os patrocinadores. Foi difícil apresentar a revista a parceiros, um projeto novo que muitos ainda não compreendem: "É uma revista ou um site?" nos perguntavam. Felizmente conseguimos tornar a revista simples o suficiente para mostrar a possíveis anunciantes, apresentando dados sólidos, a nossa forte presença nas redes sociais como o Facebook e Twitter e as tendências mundiais para a mídia digital. Você talvez tenha percebido que temos alguns anunciantes e parceiros nas edições mais recentes da revista. As empresas que estão anunciando na revista e no blog Arkade são confiáveis, nós fizemos questão de conversar com todos eles, conferir sua qualidade e inclusive tivemos o cuidado de não aprovar anunciantes que vendem produtos piratas e de baixa qualidade. Com estes e novos patrocinadores, vamos melhorar ainda mais a revista e trazer mais novidades, por isso indico que você confira os sites dos nossos anunciantes, clique nos links e veja as suas lojas e produtos. São eles que vão nos manter aqui, trazendo a revista gratuitamente, todo dia 10 para você!

Raphael Cabrera

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3° Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br
ISSN 2175 - 4071

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas. Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

A House Games tem sempre uma novidade esperando por você. Novos games, novos acessórios, nova loja.



Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo
Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia).
A 200m. da estação São Bento do Metrô.
Telefone: 11 3326-0045

De segunda a sexta das 9h às 18:30hS
Sábados das 9h às 17h.

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 669 - Loja 462A
Tamboré - Barueri - SP
Telefone: 11 3581-0393 / 3581-0394

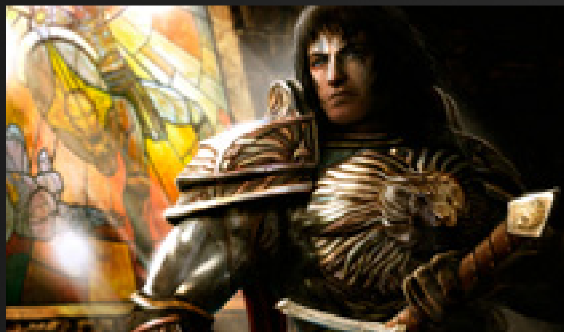
De segunda a sábado das 10h às 22h.
Aos domingos e feriados das 14h às 20h.

Aceitamos os cartões VISA, MasterCard, American Express, Diners Club International, Hipercard

ÍNDICE











MINECRAFT GRÁTIS?

Olá, eu queria saber se depois do lançamento oficial do Minecraft, ainda teremos que comprá-lo ou será grátis? E outra perguntinha: quando aqui no Brasil vamos poder comprar jogos sem precisar de um cartão internacional?
Via Formspring

Arkade: "Notch", o criador de Minecraft, já confirmou que o jogo não será gratuito. Fazer um cartão internacional é simples e dependendo do banco, não tem custo.

LEGEND OF ZELDA

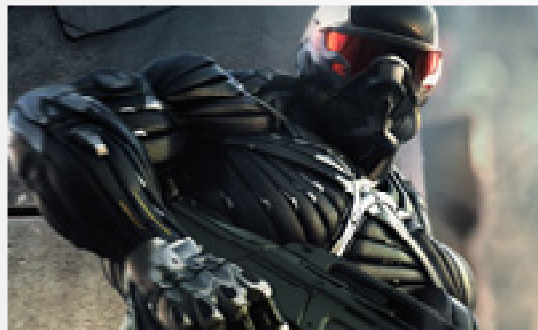
Penso que os Legend of Zelda que foram lançados para o Nintendo 64 são superiores em termos de personagem. Não gosto da versão Toon. Será que terão mais jogos com o Link daquele estilo?
Via Formspring

Arkade: Claro. O próximo game de Wii, Skyward Sword, terá um traço mais "sério" quando comparado ao estilo toon de Wind Waker. Além disso, a demo de Legend of Zelda para Wii U apresentada na E3 também possuia gráficos mais realistas.

JOGOS EM PORTUGUÊS

Vocês podem me indicar algum jogo bom pra Xbox 360 que tenha legenda em português ou dublagem no mesmo.
Via Formspring

Arkade: O Halo Reach tem um boa dublagem em português, Mortal Kombat tem legendas. Vale a pena também esperar pelo novo Gears of War, que também terá legendas.



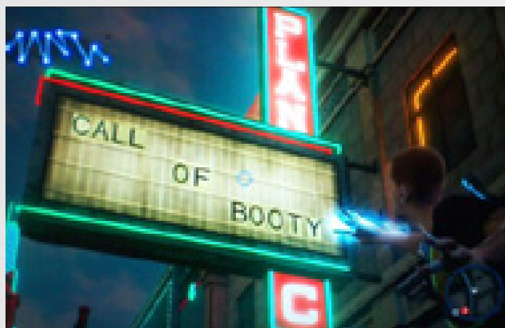
CRYSIS VS. MW2

Em questão de diversão, qual jogo é melhor: Crysis 2 ou Call Of Duty Modern Warfare 2?
Via Formspring

Arkade: Depende muito do seu gosto, ambos são ótimos títulos. Recomendamos Crysis 2 principalmente pela maior liberdade de sua campanha single player.

EASTER EGGS

No jogo InFamous 2, as fachadas de cinemas e boates apresentam piadinhas com nomes de grandes franquias. Call of Booty, Hey Low Reach e Uncharted Love são alguns dos trocadilhos.





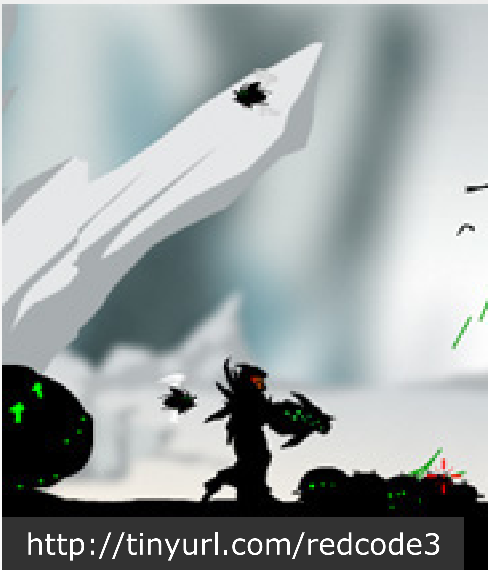
CURIOSIDADES

A primeira aparição do Sonic aconteceu no game de corrida Rad Mobile, de 1991. Neste jogo, o ouriço era apenas um chaveirinho pendurado no retrovisor!

QUAL É ESTE JOGO?

Resposta da edição anterior: Congo's Caper

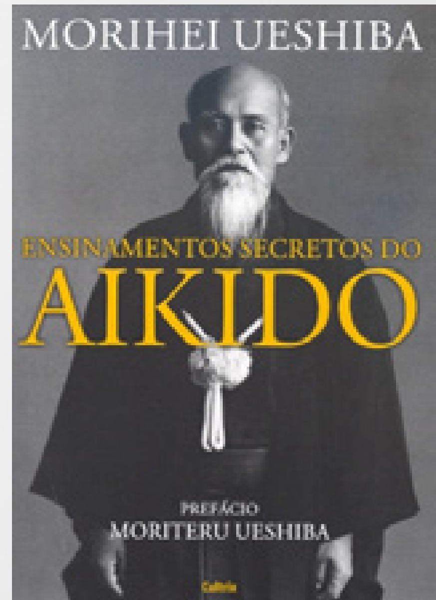
JOGOS EM FLASH -
RED CODE 3



As redes Live e PSN estão recebendo ótimos shooters 2D nos útimos tempos, games que aliam bons gráficos e jogabilidade. Red Code 3 oferece tudo isso, com a vantagem que é um jogo em flash gratuito. Com um visual que lembra games como Ikaruga e Outland, Red Code 3 te coloca no controle de um astronauta que caiu em um planeta inóspito, repleto de insetos enormes e outras criaturas hostis. Defenda-se como puder usando sua arma laser ou granadas, neste shooter intenso e desafiador.

CULTURA -
Ensinamentos Secretos do Aikido, de Morihei Ueshiba

O livro Ensinamentos Secretos do Aikido, de Morihei Ueshiba, é uma coletânea de ensinamentos que aborda o lado espiritual do Aikido. No decorrer da obra, Morihei fala da essência e objetivo do Aikido, que é fazer o ser humano se ligar ao Universo e entender a importância desta ligação. Alguns procedimentos do Aikido são explanados, como o aiki, que é a função da respiração, bem como os conceitos de Takemusuaiki (força da criação e da harmonia) e o Misogi (o ritual de autopurificação). O livro é mais uma exploração filosófica do que um guia prático, e tem como objetivo servir como uma fonte de informações sobre esta arte marcial, sua importância ao espírito e ao corpo, e a profunda sabedoria espiritual do homem que a criou.





DANTE

Com a proximidade de um reboot um tanto questionável da série Devil May Cry, nos sentimos na obrigação de prestar uma homenagem ao velho Dante, o fanfarrão de cabelos prateados e sobretudo vermelho escuro que se tornou um dos grandes ícones do mundo dos games.

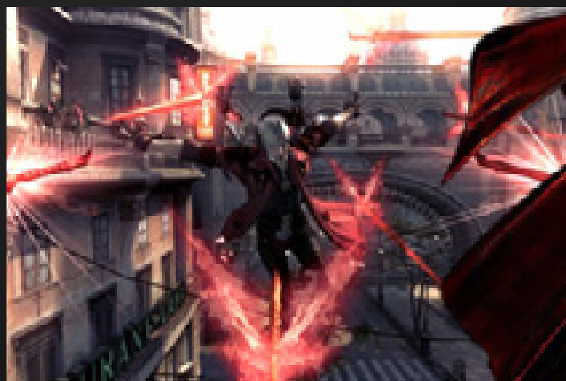
Dante veio ao mundo em 2001, com o lançamento do primeiro game da série. Ele é filho do demônio Sparda - que abandonou sua própria raça para defender os humanos em uma batalha que ocorreu há milhares de anos - com a humana Eva, o que faz dele um híbrido entre as duas raças e lhe concede diversas habilidades sobrehumanas. Ele tem um irmão gêmeo, Vergil, que como de praxe, é o gêmeo malvado, frio e calculista que vez ou outra aparece com algum plano mirabolante para destruir o mundo.

Além de todas as suas habilidades incríveis, e sua capacidade de controlar sua forma demoníaca - desencadeada com a habilidade Devil Trigger - Dante também é famoso por seu vasto arsenal de armas, dentre as quais se destacam suas pistolas gêmeas, Ebony and Ivory, e sua espada Rebellion, todas manejadas com muito estilo e destreza.

Mesmo com diversos poderes e um amplo arsenal, o que mais chama a atenção em Dante sem dúvida é sua personalidade. Sempre mantendo a pose de cool, Dante nunca demonstra medo e é perito em humilhar inimigos - alguns dezenas de vezes maiores do que ele - com suas tiradas provocativas e frases de efeito.

Dante possui uma agência que investiga casos sobrenaturais - a Devil May Cry - e é por meio dela que ele se envolve em quase todas as suas aventuras. Apesar de ser meio demônio, ele é um mercenário caçador de demônios, e faz bicos como investigador enquanto busca as criaturas infernais responsáveis pela morte de sua mãe.





Dante se tornou um personagem tão popular que já fez aparições em diversos outros games, como Viewtiful Joe, Shin Megami Tensei: Nocturne e Marvel Vs. Capcom 3. Além disso, a mitologia da série foi expandida para séries de mangás e animes que mantém o estilo badass de Dante, mas apresentam outras facetas de sua complexa e inconsequente personalidade.


AIKA
aika.ongame.com.br
ONGAME
Copyright © 2011 Ongame 8

Você tem o que é preciso para ser um guerreiro de Aika?

- Incríveis guerras de 1000 vs 1000
- 6 classes com skills e equipamentos distintos
- Montarias especiais
- Totalmente dublado em português
- Quests com histórias envolventes
- Conheça o exclusivo sistema de Pran

Para ajudar no início da sua jornada, a Ongame e a Revista Arkade prepararam uma promoção especial para você e seus amigos.
Crie sua conta no Aika Online e ganhe diversos baús contendo itens especiais, e é um baú a cada 10 níveis que você atingir até o nível 70.

CLIQUE AQUI E CRIE SUA CONTA AGORA MESMO



TECNOLOGIA SUSTENTÁVEL

No exato momento em que você lê esta matéria, milhões de pessoas estão engajadas em uma causa nobre: salvar o planeta. Se você acha que isso é coisa de naturalistas radicais ou defensores de baleias, se atualize, pois a tecnologia está dando passos largos ao apresentar novos projetos e ideias que permitem a todos nós ajudarmos um pouquinho nesta missão.

Embora seja preciso um grande esforço por parte dos governantes das grandes potências mundiais, nós podemos fazer a nossa parte com pequenas ações. Algumas empresas e organizações já estão tomando atitudes que visam poupar os recursos naturais do planeta ou otimizar a utilização de fontes de energia renováveis.



O Sol é um ótimo exemplo de fonte inesgotável de energia limpa e totalmente renovável. Só para você ter uma ideia, em apenas um segundo ele gera energia suficiente para abastecer toda a população da Terra por 500 mil anos! O problema é que esta energia está em estado bruto e precisa ser transformada na energia elétrica que utilizamos.

Isso já está sendo feito faz tempo: diversos países estão trabalhando em maneiras de otimizar o processo de captação da energia solar. Na Espanha, a bela usina solar PS10 parece um cenário de filme de ficção científica, com seus mais de 620 espelhos direcionando raios solares para uma torre de 115 metros de altura, que utiliza o calor para aquecer água, que vira vapor, que movimenta uma turbina e um dínamo, que por sua vez repassam para a rede elétrica energia suficiente para atender mais de 180 mil residências. Uma segunda usina solar já foi instalada logo ao lado, a PS20, e conta com o dobro de espelhos. No deserto de Mojave, nos EUA, uma usina solar semelhante fornece energia para cerca de 14 mil pessoas.


Usina solar PS10 na Espanha

Temos também bons projetos em menor escala: a Nokia começou a realizar testes com um aparelho celular movido à energia solar. Beta-testers estão testando a eficácia do aparelho em condições bem distintas de incidência de luz solar. Há um aparelho no Quênia, outro em um barco no meio do Mar Báltico, um terceiro na Suécia e o último fica no topo da Finlândia, acima do Círculo Polar Ártico. O mais legal é


Usina solar no deserto de Mojave

que os beta-testers estão mantendo um blog atualizado, relatando suas experiências com o funcionamento do aparelho no dia-a-dia.

Algumas iniciativas mais simples também fazem a diferença quando o assunto é sustentabilidade. A Coca-Cola, por exemplo, está embalando suas bebidas em garrafas PET produzidas com 30% de material vegetal (extraído da cana-de-açúcar). Isso diminui o uso de plástico e consequentemente o de petróleo.



Celular que utiliza energia solar







Garrafas produzidas de material vegetal







O mercado de games também está fazendo a sua parte. A Sony acaba de lançar um novo modelo de Playstation 3 Slim no Japão, que pesa quase 1 quilo à menos que o modelo slim tradicional, e utiliza 200W de energia, contra os 250W do modelo padrão.

Esta diminuição de potência também fica evidente na evolução do Xbox 360. Quando foi lançado, em 2005, o console utilizava uma fonte que precisava de 200W para funcionar. De lá para cá, houve uma considerável melhoria no hardware e os atuais aparelhos slim funcionam utilizando apenas 135W.

Mas qual é a vantagem disso, afinal de contas? Antes de mais nada, quem ganha é o seu bolso, pois quanto menor for o consumo de energia, menos você paga na conta no final do mês. Fora isso, embora estejamos em um país que utiliza mais a energia vinda de usinas hidrelétricas, em outros lugares, esta economia se reflete na diminuição da quantidade de lixo tóxico residual gerado pelas usinas nucleares.

Outras empresas tomaram atitudes mais radicais: a Ubisoft, por exemplo, aboliu totalmente os manuais de papel em seus jogos, alegando que para cada uma tonelada de papel eram consumidas duas toneladas de madeira, sem contar a energia (e a poluição) geradas pelo processo de transformação. A gente sabe que com isso eles querem mesmo é reduzir o custo de produção, mas a desculpa oficial da empresa é verde e agradou a mídia.

BLACK PIXEL PROJECT
2905956 WATTS ECONOMIZADOS ATÉ AGORA.
>>> instale

E o que cada um de nós pode fazer para esta causa? Bom, aqui cabem algumas máximas que podem soar meio clichês, como separe o seu lixo, use sacolas retornáveis, tome banhos rápidos, prefira lâmpadas fluorescentes. Todas estas coisas são importantes, mas é claro que não vamos ficar só nestas dicas básicas, pois isso a gente aprende na escola. Na sequência, vamos te mostrar algumas coisas simples que você pode fazer para contribuir com esta corrente sustentável.

Apague um pixel do seu monitor: se você utiliza um monitor de tubo ou de plasma no seu PC, pode fazer parte do Black Pixel Project, uma iniciativa dos nossos parceiros do Greenpeace Brasil (sim, é um projeto criado por brasileiros!). Aderindo ao projeto, você instala um quadradinho preto que fica na sua tela. E o que mais? Mais nada. Deixando seu Black Pixel ativo, você economizará 0,057 watts por hora. É pouco, mas se 1 milhão de pessoas fizerem o mesmo, a economia será de 57 mil watts/hora, o mesmo que se consegue mantendo apagadas 1.425 lâmpadas de 40W por uma hora!



Ande, pedale ou pegue carona: esta é uma dica básica, mas que vem recebendo muito apoio da tecnologia. Deixando o carro em casa, você não produz CO^2 e ainda fica em dia com a saúde. Em alguns países o uso de bicicletas está tão em alta que postos de aluguel de bikes já são bem comuns. Nos Estados Unidos, uma empresa chamada Social Bicycles está testando um sistema que permitirá que o usuário alugue bicicletas diretamente de seu smartphone. Instalando um aplicativo no celular, é possível encontrar, destravar e utilizar bicicletas de aluguel.

Escureça o Google: o Google é um dos sites mais acessados do mundo. Porém, sua interface branca consome muita energia. Se fosse preta, a página inicial do Google economizaria 3 mil MWh por ano, o que é suficiente para abastecer uma cidade de 100 mil habitantes durante um mês. A dica é: você pode alterar o plano de fundo da home do Google por uma imagem escura, ou utilizar o Blackle, uma versão alternativa do famoso buscador que é totalmente preta e ainda aponta o total mundial de watts economizados com a utilização da página.



Puxe o plugue: muita gente sabe disso, mas não custa relembrar: televisores, DVD players, aparelhos de som e diversos outros produtos que ficam com aquela luzinha de stand by acesa, consomem energia mesmo quando estão desligados. Quando não os estiver usando, desligue estes aparelhos da tomada. O mesmo vale para o celular: não o deixe mais tempo do que o necessário para recarregar a bateria. Seguindo estas dicas simples você ajuda o planeta sem ter de mudar drasticamente a sua rotina.



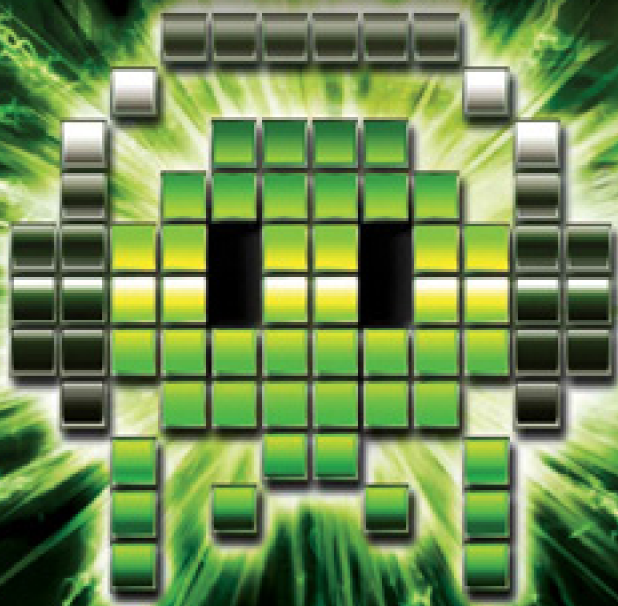
Ah e além de tudo isso, você pode continuar acessando a Arkade! O quê isso tem a ver? Ora, somos uma revista 100% digital, ou seja, economizamos papel e preservamos o meio ambiente à cada edição! Ou você achou que o formato digital era apenas pela praticidade?





apresenta

VIDEO GAMES LIVE™



OUTUBRO 2011
Rio de Janeiro

Sucesso **ABSOLUTO** em
2006, 2007, 2008, 2009 e 2010

Aguardem a **maior** edição do **melhor**
festival de game music do mundo!

SAIBA MAIS EM...
VIDEOGAMESLIVE.COM.BR
VIDEOGAMESLIVE.COM

PATROCINIO


CO-PATROCINIO


APOIO


PROMOÇÃO


REALIZAÇÃO



REVIEWS

Alice Madness Returns

F.E.A.R. 3

Duke Nukem Forever

Shadows of the Damned

Dungeon Siege 3

Child of Eden


REVIEW
ALICE
MADNESS RETURNS
Mais de uma década após sua primeira aventura, Alice volta com estilo ao seu bizarro País das Maravilhas
X360, PS3, PC | Ação | 1 jogador | Produtora: Spicy Horse | Publisher: EA

American McGee's Alice chegou às prateleiras há mais de 10 anos e não foi necessariamente um grande sucesso, mas ao longo do tempo adquiriu o status de game cult, aquele tipo de jogo que nem todo mundo jogou, mas quem jogou, aprovou. Uma década depois, McGee nos leva para uma nova e imprevisível viagem por sua versão distorcida do País das Maravilhas.



A trama acompanha a mesma Alice do primeiro game, mas se você não jogou, não se preocupe, pois a história dá uma recapitulada nos acontecimentos anteriores e a nova trama funciona bem de forma independente. Ainda criança, a pobre Alice viu seus pais morrerem queimados vivos em um incêndio que devastou sua casa. Isso a deixou completamente perturbada, e sua escapatória desta trágica realidade é o País das Maravilhas, que fica em sua mente. Em uma trama que mistura as sombrias ruas de Londres com o imaginário de Alice, o jogador a acompanha em uma busca para descobrir o quê ou quem iniciou o fogo que lhe tirou a família e a sanidade.



A primeira coisa que fica evidente assim que o game começa, é que Alice Madness Returns possui um visual único. O experiente American McGee (sim, esse é o nome do designer) nos apresenta personagens e cenários extremamente criativos, com um visual onde o belo e o bizarro se unem para compor figuras realmente impressionantes.

O rico visual é um deleite para os olhos e as dezenas de desenhos conceituais e artworks destraváveis merecem ser vistas. As cutscenes também contribuem com isso, pois possuem um estilo bem peculiar e deixam o jogo com um ar teatral; parecem feitas de papel, com camadas que vão se sobrepondo para formar uma imagem completa. O único problema é que toda esta riqueza visual acaba comprometida por diversos bugs gráficos.

Não que Alice Madness Returns seja um jogo feio, muito pelo contrário. O problema é que os gráficos são apenas bons, e isso não é o bastante para fazer jus ao delirante mundo do game. As texturas são pobres e em diversos lugares é possível ver a "emenda" que une duas partes do cenário. Considerando que o jogo foi feito em cima da Unreal Engine - a mesma engine usada em games como Batman: Arkham Asylum e Gears of War - é impossível não pensar que a culpa destes bugs foi a preguiça (ou a pressa) dos desenvolvedores.



Uma coisa que não é um bug, mas incomoda bastante neste jogo são as famigeradas paredes invisíveis. Embora os cenários sejam amplos, a muitos lugares você não pode ir simplesmente porque há uma barreira invisível que não lhe deixa passar. Isto é particularmente desagradável quando do outro lado da parede existe a continuação de um caminho que, em teoria, deveria poder ser acessado. Apesar disso, é fato que Alice: Madness Returns é um jogo bonito, mais pelo seu design do que por sua execução.



O som possui altos e baixos. A trilha sonora composta por Chris Vrenna (um dos fundadores da banda Nine Inch Nails) combina perfeitamente com a atmosfera insana do game. Já a qualidade das dublagens é inconsistente: alguns personagens possuem uma ótima interpretação, mas outros - como a própria Alice - deixam a desejar em alguns momentos.



A jogabilidade é sólida e funciona muito bem no estilo do jogo, que é basicamente ação em terceira pessoa com pitadas de plataforma. Seguindo um estilo consagrado por games como God of War e Darksiders, Alice possui um botão para ataques fracos e outro para ataques fortes, que podem ser alternados para desencadear combos que são poderosos e realizados com bastante fluidez de movimentos. A esquiva foi substituída por um teleporte curto, que além de visualmente bonito é bastante eficiente e vai salvar sua pele nas batalhas mais intensas.



Em seu arsenal, Alice conta com algumas armas bem incomuns. Além da faca que é sua arma padrão, ela ainda pode utilizar um moedor de pimenta (?!) como metralhadora, um bastão com uma enorme cabeça de cavalo na ponta e até mesmo um bule de chá que dispara bombas incendiárias! Todas as armas são passíveis de upgrades, e para adquirí-los você deve coletar dentes, que são a moeda do jogo.



Há uma boa variedade de inimigos ao longo do jogo, com a ressalva de que, como a trama é dividida em capítulos, você vai acabar encontrando muitos inimigos iguais em uma mesma área. Para dar uma variada nas batalhas, temos ainda algumas criaturas mais poderosas que são pseudo-chefes e oferecem um bom desafio, precisando de algumas táticas específicas para serem derrubados.



Quando não estiver enfrentando criaturas bizarras, você estará explorando os amplos cenários do País das Maravilhas. Os jogadores que gostam de ficar procurando e coletando itens vão se deliciar com Alice Madness Returns, pois dentes e fragmentos de memória da personagem podem ser encontrados nas brechas mais escondidas. Embora não sejam essenciais para o desenvolvimento da trama, estes fragmentos de memória reconstituem a memória de Alice, e são fundamentais para quem quer entrar de cabeça no bizarro universo da personagem.



E já que falamos em brechas, vale lembrar que o game apresenta um recurso muito bacana que permite que Alice diminua de tamanho, para vasculhar lugares que seriam inacessíveis com seu tamanho normal. Além disso, quando está pequenina, Alice pode ver coisas escondidas e sinalizações indicando para onde deve ir em seguida.



Outras habilidades podem ser conseguidas no game. Nos momentos de plataforma - que são muitos, alguns totalmente 2D - Alice poderá realizar pulos duplos e até mesmo utilizar seu vestido para planar e alcançar as plataformas mais distantes.

A campanha principal de Alice: Madness Returns dura cerca de 15 horas e só peca por ser um pouco repetitiva. Isso acontece porque, como o game é dividido em apenas cinco capítulos, as fases acabam ficando um pouco lon-





gas e cansativas. Além disso, o game não oferece a liberdade de um mundo aberto, as fases são independentes, com cada capítulo se passando em uma região específica do País das Maravilhas. Dada a grandeza dos mapas, seria bacana se as paredes invisíveis tivessem sido trocadas por passagens que permitissem a livre circulação entre os cenários.

Alice: Madness Returns é sem dúvida um grande game. Os entusiastas de games artísticos vão se deliciar com o estilo único do jogo e os fãs de uma boa aventura passarão horas desvendando os segredos do País das Maravilhas. A falta de polimento nos gráficos e a repetitividade ofuscam o conjunto da obra, mas não conseguem tirar totalmente o brilho de um game que alia com sucesso o design inspirado à altas doses de ação e violência.

Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★☆

- \+ **Visual criativo**
- \+ **Itens secretos**
- − **"Paredes invisíveis"**
- − **Bugs gráficos**

Nota final: 80



F.E.A.R 3

Com menos sustos e mais ação, F.E.A.R. 3 prova que criatividade nunca é demais na hora de continuar uma franquia

X360, PS3, PC | FPS | 4 jogadores | Produtora: Day 1 Studios | Publisher: Warner



O mercado de games FPS está saturado, e todo gamer sabe disso. Em um nicho dominado por tantos games parecidos e sequências de grandes franquias, se destaca quem consegue trazer alguma inovação, ou quem consegue pelo menos manter os jogadores interessados. F.E.A.R. 3 não se encaixa no grupo de games inovadores, mas certamente proporciona bons sustos para quem acompanha a franquia desde o início.

Com isso, deve-se ter em mente o seguinte: se você não jogou os games anteriores da série, é melhor que faça isso antes de encarar este aqui. A trama de F.E.A.R. 3 é sequência direta dos acontecimentos do segundo game, que por sua vez continua os fatos do primeiro. Sabemos que isso é redundante, mas muita gente pensa que o foco de um FPS não é a história e sim o tiroteio.

Ledo engano. A horripilante trama da série F.E.A.R. é muito bem construída e não fica atrás de grandes produções de terror hollywoodianas. Como a trama vem sendo desenvolvida desde o primeiro game, falar muito dela aqui acabaria sendo spoiler, então vamos pegar leve: em F.E.A.R. 3 você é Point Man, e sua missão é impedir que Alma - a entidade maligna com cara de fantasma de filme de terror japonês - tenha um filho.

Por que? Bom, basicamente porque você sabe do que Alma é capaz, e uma criança saída de um ser tão poderoso quanto ela definitivamente não é uma boa ideia. Além de Point Man e Alma,

temos ainda Paxton Fettel, irmão de Point Man que era o vilão do primeiro game, morreu e agora resolve ressurgir como um espírito dotado de bizarros poderes psíquicos.



Se você boiou nos dois parágrafos anteriores, nossa sugestão é que jogue os títulos anteriores da série. O game não faz nenhum esforço para facilitar a vida dos novatos, e começa partindo do princípio que o jogador já está familiarizado com aquele universo e os personagens que ali vivem.



A presença de Fettel no game já entrega a primeira novidade de F.E.A.R. 3: o modo multiplayer cooperativo. Pela primeira vez na série, o modo campanha poderá ser desfrutado por dois jogadores simultâneos, tanto online quanto offline. Se você não encontrar nenhum fã da série para jogar com você, não se preocupe: depois de terminar cada fase com Point Man, você poderá jogá-la novamente com Fettel, o que traz boas novidades ao gameplay.



Enquanto Point Man utiliza pistolas, rifles, espingardas e tudo aquilo que a gente já está cansado de ver em outros games FPS, a jogabilidade de Fettel se baseia em sua situação de fantasma, o que lhe concede poderes exclusivos. Ele pode olhar através de paredes, disparar rajadas de energia psíquica, fazer coisas levitarem e possuir o corpo dos adversários. Sem dúvida jogar como Fettel é mais inte-



ressante, então tire no par ou ímpar com seu amigo para decidir quem vai ser o host da partida, pois somente o outro jogador é que poderá controlar a assombração.

Uma coisa curiosa da campanha multiplayer é que, embora tenha indícios de cooperação, ela pode muito bem ser jogada como uma competição, dependendo do perfil dos jogadores. Você não precisa necessariamente interagir com o outro jogador (embora seja educado salvá-lo em caso de morte), e encontrar alguns itens e cumprir certas demandas concedem pontos, que ao final de cada fase são somados para escolher quem se saiu melhor.

Durante o jogo você pode seguir o estilo simpático, participando do game de seu amigo, ou simplesmente bancar o egoísta e sair ganhando todos os pontos possíveis. Considerando a animosidade típica dos irmão Point Man e Paxton Fettel, pode-se dizer que esta foi uma boa sacada da Day 1 Studios, um co-op onde um está sempre querendo passar uma rasteira no outro.



Claro que a adição de uma campanha multiplayer também tem seu lado ruim: a narrativa - que sempre fora construída para um jogador - acaba comprometida. Não que a história seja ruim, mas ela perdeu um pouco de sua força se comparada aos outros games da série. O clima de terror também foi ofuscado, dando espaço para um gameplay mais focado na ação, com alguns sustos cuidadosamente planejados aqui e ali.



Nos quesitos técnicos, F.E.A.R. 3 não revoluciona nem decepciona. Os gráficos não são feios, mas definitivamente estão longe de um Crysis 2 e o design das fases não é nada criativo, consistindo basicamente em corredores e algumas áreas amplas, porém lineares. O som merece destaque pois apresenta uma dublagem competente e diversos tipos de ruídos ambientes que criam uma atmosfera de tensão constante.

A inteligência artifical também é satisfatória e ao longo dos oito estágios do game você vai encarar de soldados humanos à assombrações demoníacas e medonhas criaturas geneticamente modificadas. Depois de concluir a campanha principal, que deve durar cerca de 6 horas, sugerimos que você embarque nos modos multiplayer, que é onde F.E.A.R. 3 realmente se mostra inovador.

Com quatro modos de jogo distintos, que aceitam no máximo quatro jogadores por partida, existem aqui alguns modos de jogo bem inovadores, como o F**king Run e o Soul King. No primeiro caso, os jogadores devem fugir de um imenso paredão fantasmagórico que chega engolindo tudo pela tela. Quem marca bobeira e fica para trás já era, e a tensão só aumenta com o grande número de inimigos que aparece em seu caminho e atrasa seu avanço.



Já o modo Soul King coloca quatro jogadores no papel de fantasmas, em um mapa repleto de soldados controlados pela IA. Todos os soldados podem ser possuídos e mortos, rendendo uma soul which que pode ser trocada por pontos de XP em outros modos de jogo. Você pode ficar matando os NPCs para ganhar um soul which de cada vez, ou partir para cima de um dos outros jogadores e embolsar várias soul whiches de uma vez só. A possibilidade de ir longe demais e acabar perdendo tudo é preocupante, porém estimulante, e este fator de risco torna este modo de jogo altamente viciante.

Apesar de toda a diversão propiciada pelo modo multiplayer, há também algo que causa muita dor de cabeça: a instabilidade do serviço online. É dificil de entrar em partidas quick match e mesmo ao se criar um jogo novo, a espera por outros jogadores é grande. Não sabemos qual a origem deste problema, mas esperamos que a Day 1 Studios o corrija o quanto antes.

F.E.A.R. 3 definitivamente é um bom FPS, e suas inovações bem que poderiam servir de exemplo para outros games no gênero. A única ressalva é que para não boiar na história você deve - obrigatoriamente - ter jogado os games anteriores. Se você já fez isso, vai fundo, e não deixe de jogar o modo online (se conseguir). Se não, o quê está esperando para sair um pouco dos jogos de guerra e partir para algo mais sombrio?





Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★★½☆
Diversão	★★★☆☆
Áudio	★★★½☆

\+ Multiplayer inovador
\+ Historia interessante
− Bugs no sistema online
− Design das fases ruim

Nota final: 68



REVIEW

DUKE NUKEM FOREVER

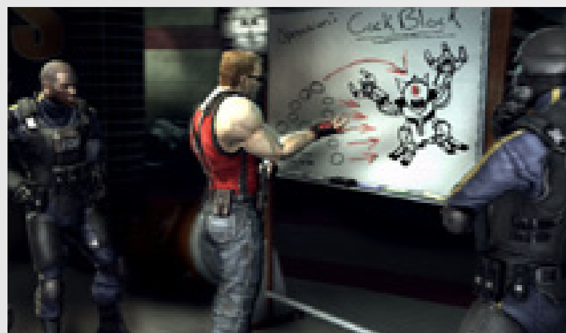
Nem mesmo outros 15 anos de desenvolvimento salvariam Duke Nukem de ser um candidato a jogo mais decepcionante de 2011

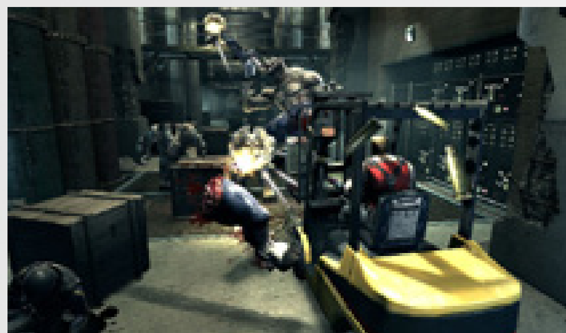
X360, PS3, PC | FPS | 8 jogadores | Produtora: Gear Box | Publisher: 2K Games

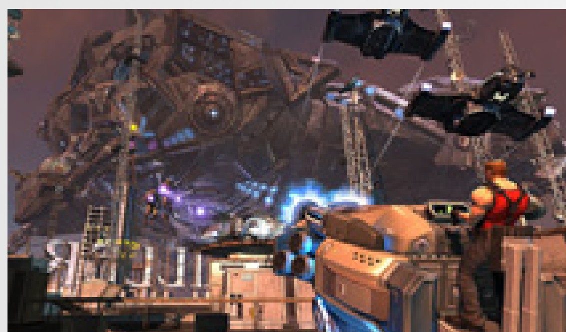


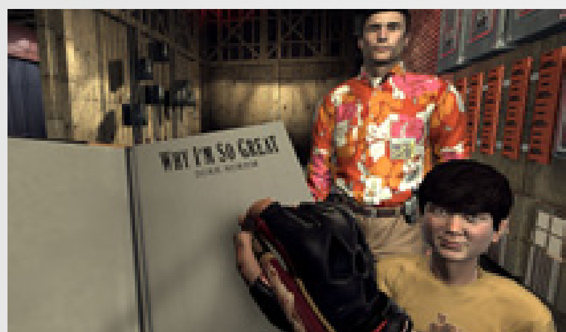
Não seria exagero de nossa parte falar que Duke Nukem Forever foi o jogo mais esperado de todos os tempos no sentido literal da palavra. Anunciado em 1997, o jogo levou 14 anos para ser lançado, com direito a uma estadia de mais de uma década no "limbo" dos games. Eis que, em setembro de 2010, a Gearbox e a 2K Games anunciam que o herói mais machista e polêmico dos jogos eletrônicos voltaria em 2011 com tudo - pena que a promessa só foi parcialmente cumprida.

Duke Nukem Forever é um jogo medíocre na essência da palavra. Não há nada nele que se destaque para o lado positivo do espectro, apenas para o lado negativo. A história é pouco inspirada: doze anos após Duke Nukem 3D, nosso herói continua vivendo como nos anos 90, mulherengo, machista e apreciador de uma cerveja e charuto. Famoso por seus feitos, Duke vive com base no seu sucesso, "administrando" um hotel/cassino/museu feito em sua homenagem, além de estrelar filmes e programas de TV.


Cock Block






WHY I'M SO GREAT









Tudo vai por água abaixo quando os alienígenas invadem os Estados Unidos (de novo) e Duke, mesmo indo contra ordens expressas do exército e governo americanos, entra com tudo no combate, resgatando sua fiel Magnum, suas botas e suas frases de efeito. Aliás, quem conheceu Duke nos anos 90 pensará que ele não mudou em nada - o que de fato acontece. O personagem é o mesmo, o que poderia render umas boas brincadeiras por parte dos desenvolvedores, mas que acaba tornando as atitudes de Duke um pouco vergonhosas e embaraçosas. Você vai rir, com certeza, mas não vai ser a mesma coisa que foi na década retrasada.

Se a história de Duke Nukem Forever deixa a desejar, é porque não começamos a falar da jogabilidade. O game começa com Duke tirando sarro dos FPS modernos, mas mal sabe ele que seu novo jogo puxa muitos elementos de tais jogos (como a saúde que regenera com o tempo e a possibilidade de só carregar duas armas de uma vez) - irônico, não? A diferença é que o jogo traz um gameplay simplista, sem desafios, onde basta que você atire em tudo que se mexe para prosseguir. Ainda que atrativo para uma diversão sem compromisso, enjoa e é repetitivo.

Para dar um break nisso, o pessoal da Gearbox resolveu colocar alguns puzzles bastante ruins espalhados durante o jogo. Tais quebra-cabeças, ao invés de arejar a cabeça do jogador, acabam por chatear e irritar por não terem um objetivo claro - a impressão

que fica é que eles estão ali por estarem apenas. Aliás, não ter um objetivo devia ser a principal regra na hora de desenvolver DNF: a sensação de estar perdido e não saber para onde ir é constante. Custava colocar um radar no jogo, Gearbox?

Os aspectos técnicos do jogo também desapontam. O que mais chama a atenção negativamente é o absurdo tempo de loading em todas as versões. É possível passar 3 ou 4 minutos esperando a ação começar entre uma fase e outra - e ainda assim ela não começa automaticamente, necessitando que o jogador aperte um botão para ir pro jogo. Além disso, os gráficos são antiquados perto do que se tem visto nos consoles e PCs e o áudio é pouco criativo - com exceção da dublagem singular de Jon St. John, novamente reprisando seu papel de Duke Nukem.







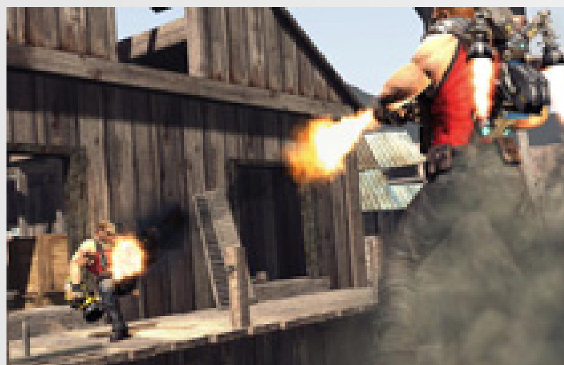


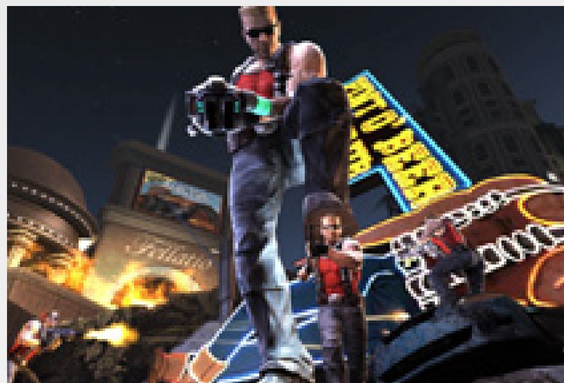
O multiplayer, por incrível que pareça, consegue divertir, muito por deixar de lado o que dá errado no single-player (história, puzzles chatos) e se concentrar na ação sem pausa, distribuída por modos conhecidos pelo jogador, como Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag (ou, neste caso, capture a gostosa) e King of the Hill.

Apesar de alguns problemas persistirem, como a falta de radar ou indicadores e os loadings abusivos, este modo frustra bem menos do que o modo Story.

Pode-se resumir Duke Nukem Forever em uma palavra: decepção. É inevitável não sentir frustração após passar um tempo com o disco. Se você comprou o jogo, dá pra extrair algo de bom, como o multiplayer e a diversão descompromissada. Se não adquiriu, só o aconselho a jogar Duke Nukem Forever se você for muito fã do herói de guerra dos anos 90 ou tiver uma curiosidade mórbida por jogos medianos ou ruins.









Avaliação

Visual	★★½☆☆
Gameplay	★★☆☆☆
Diversão	★★★☆☆
Áudio	★★★½☆

+ Multiplayer
- Loading absurdo
- Gráficos antiquados
- Puzzles inúteis

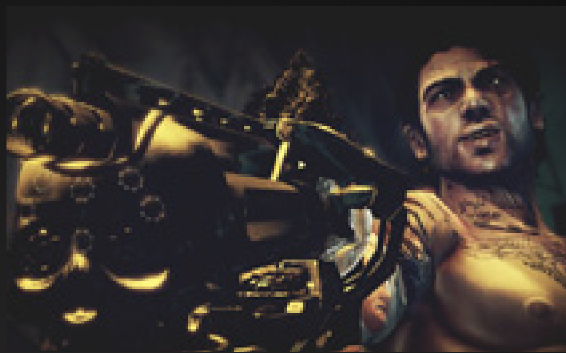
Nota final: 55

REVIEW

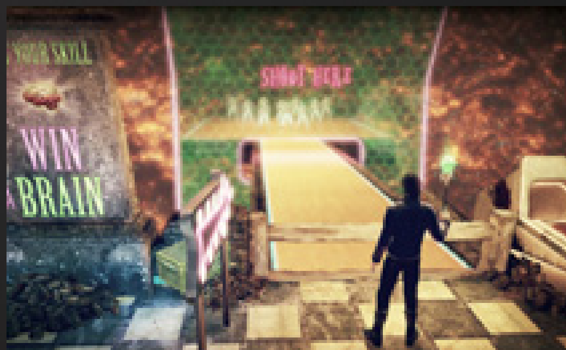
SHADOWS OF THE DAMNED

Embora exagere na dose, Shadows of the Damned consegue divertir com toda sua irreverência e bizarrice

X360, PS3 | Ação | 1 jogador | Produtora: Grasshopper Manufacture | Publisher: EA









A melhor maneira de definir Shadows of the Damned é dizendo que ele é um jogo bizarro. Com um visual bem peculiar, uma trama pra lá de esquisita e um monte de piadinhas ambíguas, o game é divertido, mas seu principal problema é pecar pelo excesso: exagero nas bizarrices, na canastrice dos personagens e nas piadas sobre órgãos genitais masculinos. Se você conseguir ir além desta camada superficial, pode até encontrar um shooter de ação interessante, mas que dá suas escorregadas.

Vamos começar pela trama: você é Garcia Hotspur, um latino com pinta de motoqueiro que gosta de caçar demônios. Por ter dado cabo de muitas criaturas infernais, Hotspur acaba desencadeando a ira de Flemming, um demônio rancoroso que toma posse da alma de Paula, namorada de Garcia, que se suicidou de maneira misteriosa.

Como bom badass, Garcia não vai deixar isso barato: ele resolve descer até os confins do inferno para recuperar a alma de sua namorada e de quebra, chutar o traseiro de Flemming e de qualquer outro ser infernal que cruzar seu caminho.

Ao começar um novo game, será perguntado se você quer iniciar um "new movie". Não que o game seja extremamente cinematográfico, mas ele de fato carrega uma aura típica de filmes trash antigos, homenageados recentemente em obras como Planet Terror, Grindhouse e Machete. Robert Rodriguez - diretor de dois dos fimes

citados, e amante do gênero trash - certamente vai adorar Shadows of the Damned.

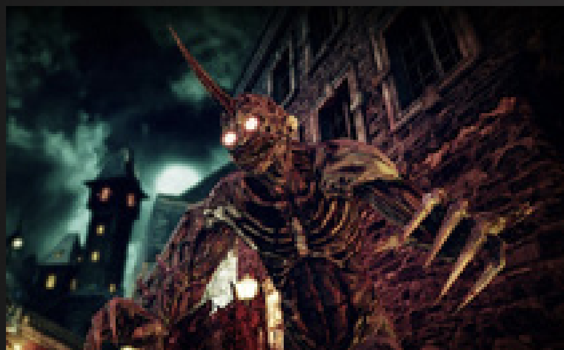
Com uma paleta de cores interessante - que prioriza tons de azul e roxo - Shadows of the Damned nos apresenta um inferno fora dos padrões. Alguns games - como Dante's Inferno - já nos permitiram viajar aos confins das trevas, mas o inferno de Shadows of the Damned é bem diferente: o local é dominado por ruas sujas, letreiros de néon e boates de strip-tease, onde as supostas almas atormentadas tomam porres e pagam seus pecados.

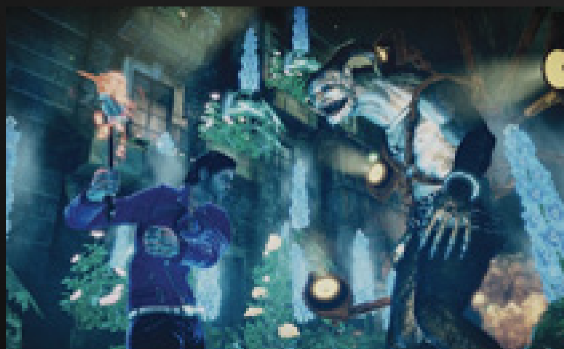
O rico visual, porém, é manchado por uma porção de bugs. Texturas pobres quando vistas de perto, glitches gráficos, uma física que às vezes te deixa enroscado em um objeto qualquer e uma câmera muito próxima que limita seu campo de visão, são alguns dos problemas com os quais você terá de se acostumar enquanto joga.

Para lhe auxiliar nesta incursão infernal, Garcia conta com a ajuda de Johnson, um crânio flamejante que além de ser um guia que solta comentários ácidos, pode se transformar em diferentes tipos de armas, todas com nomes questionáveis como "Big Johnson" ou "The Boner". As armas podem receber os mais variados tipos de upgrades, desde coisas básicas como mais poder de fogo até outras mais extravagantes, como tiros de geléia explosiva e projéteis teleguiados.









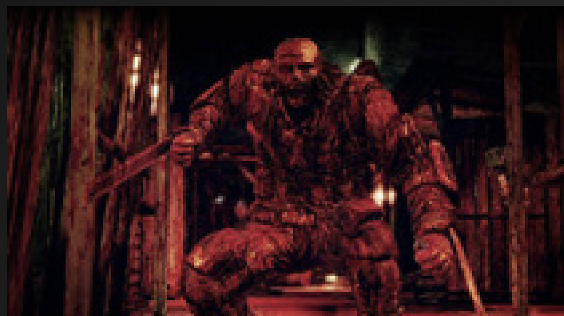
Embora seja basicamente um shooter de ação, Shadows of the Damned consegue apresentar algumas boas novidades que combinam com o estilo do jogo e garantem alguma variação à jogabilidade. O principal destes elementos é o equilíbrio entre a luz e as trevas.



Algumas ações só podem ser realizadas no reino das trevas, mas ficar muito tempo por lá é morte certa, pois a escuridão drena a energia de Garcia. Em certos pontos, o personagem é simplesmente engolfado pelas trevas, e deve iniciar uma frenética busca por uma saída, ou utilizar este recurso para encontrar o ponto fraco de um chefe. Estes momentos proporcionam muita tensão e se sua energia estiver próxima do fim, lembre-se que um trago de tequila pode fazer milagres quando se está no inferno.

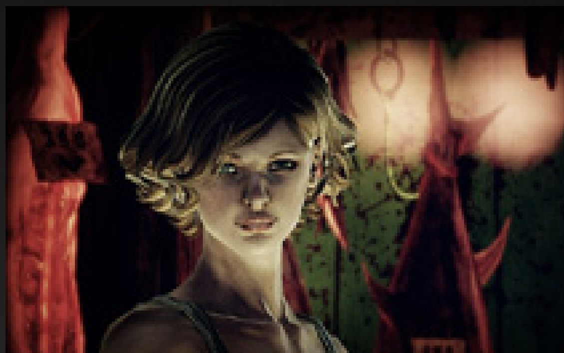




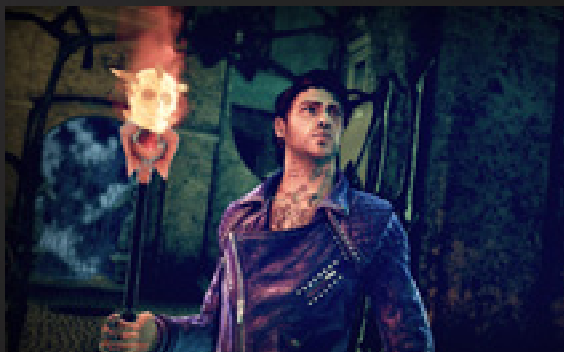


E já que falamos em chefes, é válido ressaltar que Shadows of the Damned apresenta algumas boss battles memoráveis: muitos chefes precisam de uma estratégia própria para serem derrubados. Mesmo se apoiando em um sistema de tentativa e erro estas batalhas são bem desafiadoras, ao passo que outros chefes partem do princípio básico acerte o ponto fraco.

O som é algo que realmente se destaca em Shadows of the Damned. A trilha sonora, produzida pelo experiente Akira Yamaoka - responsável pela música da série Silent Hill - é bem varia-









da e sempre consegue potencializar o que se desenrola na tela. Se você tiver um bom sistema de som surround, irá perceber como os os sons ambientes conseguem construir uma atmosfera poderosa. As dublagens também são boas, embora a canastrice e o excesso de gírias e piadas ambíguas possa soar irritante após algum tempo.

Uma coisa que faz falta em Shadows of the Damned é a possibilidade de se começar uma nova campanha com os status e upgrades já conseguidos. Um game que se apoia em um sistema de upgrades tão criativo deveria permitir isso, pois em uma partida só é bem provável que você não consiga evoluir todas as suas armas ao máximo.

Porém o principal problema de Shadows of the Damned é sem dúvida o exagero. As piadas sexuais e o visual carregado até impressionam no começo, mas ao longo do jogo - que pode ser terminado em cerca de 8 horas - esta poluição visual e sonora fica cansativa, e o design inspirado de criaturas e músicas acabam ofuscados por uma torrente de bizarrices e obscenidades.

Mesmo em coisas prosaicas, Shadows of the Damned exagera. As portas, por exemplo, possuem "fechaduras" que são rostos de bebês famintos chorando. As "chaves" são coisas como cérebros, olhos ou morangos (?!), que Garcia enfia goela abaixo dos bebês enquanto solta comentários do tipo "eat this sh*t". Ok, estamos no inferno, mas será que isso não é um pouco sádico demais?



Shadows of the Damned é sem dúvida um jogo singular. Fãs de filmes B, ou gamers que estão cansado dos shooters de guerra que infestam o mercado sem dúvida devem dar uma chance ao game. Porém fique avisado de que, como toda obra trash que se preza, Shadows of the Damned diverte, mas suas falhas podem comprometer a diversão de quem busca algo além de bizarrices.

Avaliação

Visual	★★★½☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Áudio	★★★★½

+ Visual de filmes B
+ Trilha sonora
– Humor exagerado
– Texturas de baixa qualidade

Nota final: 77



DUNGEON SIEGE 3

Obsidian e Square radicalizam na jogabilidade para levar aos consoles um RPG clássico dos PCs

PC, X360, PS3 | RPG | 2 jogadores | Produtora: Obsidian Entertainment | Publisher: Square

Dungeon Siege III é um grande exemplo de como a mudança de direção pode afetar os rumos de uma grande franquia. A série pertencia à Gas Powered Games, mas teve seus direitos adquiridos pela Obsidian Entertainment. O resultado é um jogo competente, mas que perdeu muito de seu apelo nos PCs (os games anteriores eram exclusivos para PC) por ter simplificado a jogabilidade para se adaptar aos controles dos consoles.

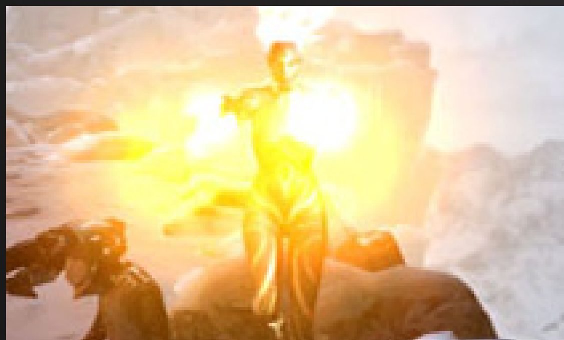
O game se passa novamente no reino de Ehb,150 anos após os acontecimentos do primeiro game. A duradoura paz propiciada pela 10ª Legião é colocada em risco quando seus guerreiros começam a morrer, vítimas de uma série de ataques brutais articulados por uma guerreira chamada Jeyne Kassynder.







A investida de Kassynder e seu exército dizima a 10ª Legião, e um novo grupo deve ser formado antes que as coisas piorem. E é aí que você entra na história, no papel de um personagem que já vem totalmente pronto, sem quase nenhuma customização possível, para formar a nova Legião. Embora inicialmente só se possa escolher entre dois, o grupo principal do game é formado por quatro personagens: Lucas Montbarron, Anjali, Reinhart Manx e Katarina. Cada um deles possui 9 habilidades - cada uma com 2 variações- que podem ser melhoradas com a utilização de skill points.



Apesar de prático, este sistema de upgrade é bem básico e foge dos padrões da série. Independente da escolha do personagem, quase tudo nele já virá pronto, sobrando para o jogador apenas as escolhas menos relevantes, como a ordem em que as skills serão melhoradas. O sistema de upgrades é tão simples que você sequer pode aumentar pontos de attack power ou health: o jogo faz isso automaticamente cada vez que você sobe de nível.



A jogabilidade é outra que foi bastante alterada e certamente vai causar muita dor de cabeça aos gamers de PC. Mesmo as ações mais simples de um RPG tornam-se desnecessariamente frustrantes. Para abrir um baú, por exemplo, ao invés de simplesmente clicar nele - como era feito antes na série, e ainda é feito por tantos outros jogos - o jogador precisa chegar



perto, alinhar-se com ele, para então apertar a tecla de ação no teclado.

Este tipo de problema ocorre também nas batalhas, que de estratégicas não tem quase nada, e acabaram se tornando tão movimentadas quanto as de games de ação. Esquive, pule, ataque e construa combos utilizando combinações de botões e habilidades. O sistema de batalha é satisfatório mas - sim, vamos bater nesta tecla novamente - foi projetado para consoles, não para PCs. Jogando no computador você poderá errar os golpes simplesmente porque não está virado para o lado certo. Em games como Diablo e tantos outros, o movimento do mouse guia seu ataque, mas aqui não, e isso exige uma dose extra de cuidado durante os combates, que serão bem constantes.



Com um controller em mãos, fica evidente que Dungeon Siege III se torna muito mais "jogável". A jogabilidade como um todo ficou muito mais simples, especialmente as batalhas, que se mostraram bem intensas e divertidas. A ressalva fica pelo número reduzido de personagens em ação: apenas dois, sendo que um deles pode ser trocado por outro que esteja na reserva do grupo.

Mesmo tendo ficado mais parecido com um game de ação do que com um RPG tradicional, Dungeon Siege III se esforça em contar uma boa história. O roteiro é bem construído e o sistema de escolhas - no estilo Mass Effect - permite que o jogador tome algumas decisões importantes, que afetam diretamente os rumos da narrativa.

Na parte técnica, Dungeon Siege III cumpre seu papel. Os gráficos são bons, e os efeitos de luz merecem destaque. Os personagens possuem voz, e a maioria das dublagens é feita de maneira competente. Todas as músicas são orquestradas e conseguem manter bem o clima do jogo.

O game apresenta um sistema de jogo online interessante, porém mal aproveitado. No já clássico esquema drop in/drop out, outros jogadores podem entrar no seu jogo e assumirem o controle de qualquer um dos outros personagens de seu grupo. Nos momentos de pancadaria isso faz toda a diferença, pois todos os quatro personagens lutam lado a lado simultaneamente, o que deixa as batalhas bem mais empolgantes.

Este sistema é mal aproveitado porque não instiga os jogadores a jogarem juntos. Se você não for o host da partida, não poderá levar seu próprio personagem para o jogo de outra pessoa (apenas incorporando um dos personagens do grupo dele) nem arrecadar os loots coletados para seu próprio jogo. A câmera também atrapalha um bocado, pois tenta deixar todos na tela ao mesmo tempo e quando não consegue, alguns coitados podem acabar perdidos para fora das margens.

Dungeon Siege III é basicamente um RPG para quem não tem paciência de jogar RPGs. O jogo entrega tudo pronto para facilitar a vida de quem quer apenas sentar e se divertir, sem se preocupar com customizações muito complexas. Faltou um pouquinho mais de consideração com os gamers de PC, mas se você deixar seu mouse e seu teclado (e seu orgulho de PC gamer) de lado, poderá encontrar boas horas de diversão com o jogo.





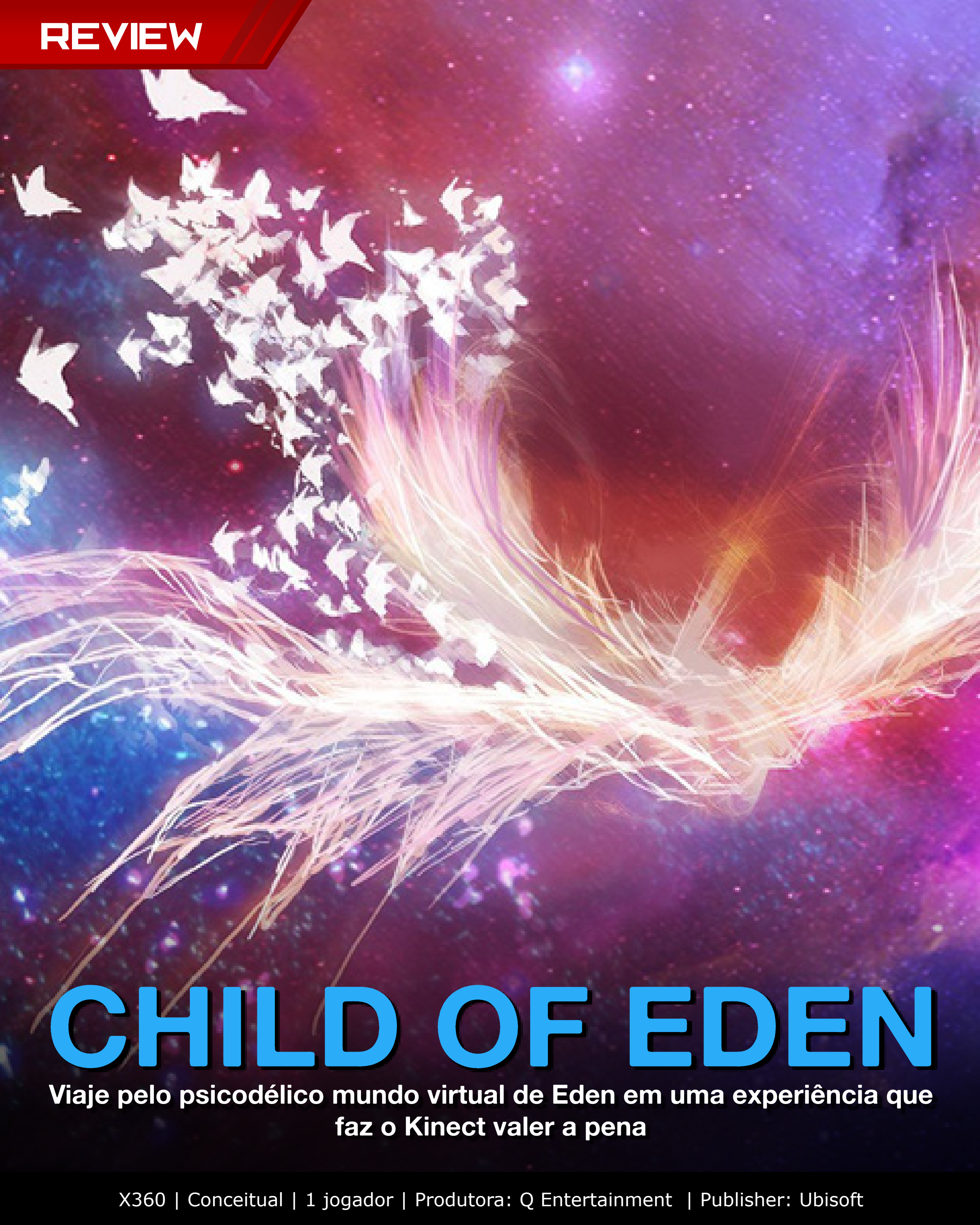


Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★☆

+ Roteiro bom
+ Repleto de ação
− Pouca customização
− Jogabilidade péssima nos PCs

Nota final: 74


REVIEW
CHILD OF EDEN
Viaje pelo psicodélico mundo virtual de Eden em uma experiência que faz o Kinect valer a pena
X360 | Conceitual | 1 jogador | Produtora: Q Entertainment | Publisher: Ubisoft

Começar este texto dizendo que Child of Eden é um jogo único e extremamente psicodélico seria terrivelmente clichê. Porém, não existe uma maneira melhor de definir este jogo. Ou melhor, existe sim: além de único e psicodélico, Child of Eden é divertido e se você tem um Kinect, este é sem dúvida um game que você precisa experimentar.



Child of Eden é uma criação da mente de Tetsuya Mizuguchi, fundador da Q Entertainment, produtora que já criou outros games musicais e/ou psicodélicos de sucesso, como Lumines, Space Channel 5 e o cult Rez. O novo título é uma espécie de evolução de toda a obra musical da empresa e deve ser um prato cheio para os fãs de games artísticos.

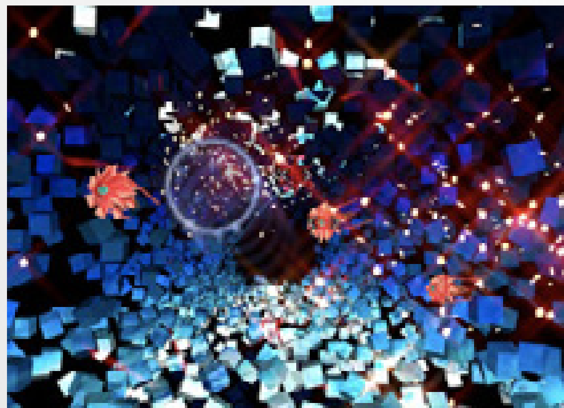


A trama parece um roteiro de ficção científica: no século XXIII a internet se chama Eden e armazena todo o conhecimento humano. Cientistas tentam trazer uma pessoa - Lumi - de volta à vida no ambiente virtual do Eden, com base em suas memórias que lá estão arquivadas. A experiência dá certo, porém acaba desencadeando um poderoso vírus, que aprisiona Lumi enquanto devasta o paraíso digital do Eden. Cabe ao jogador assumir o papel de antivírus e se aventurar pelos principais arquivos do Eden para purificar os dados corrompidos.



Embora pareça profundo, o roteiro é resumido em um vídeo de abertura que dura cerca de três minutos. Daí em diante, só o que você precisa saber é: qualquer coisa que aparecer no seu caminho é um arquivo infectado e precisa ser purificado.

Cada arquivo/fase faz alusão a um campo do conhecimento humano ou da vida na Terra, misturando formas abstratas com outras familiares e fotos e vídeos reais de Lumi em um frenesi de luz e cor que enchem os olhos. A música techno que embala o jogo é bem variada, combina bem com a proposta viajante do game e deve agradar mesmo quem não é fã do estilo. Os encontros com os chefes são o ápice da psicodelia audiovisual: em certo ponto, encontramos uma gigantesca baleia translúcida que ao ser purificada se transforma em uma enorme e reluzente fênix dourada. Este é sem dúvida um jogo deslumbrante, bonito





tanto para quem joga quanto para quem assiste.

Pode-se jogar Child of Eden tanto com um controller normal quanto com o Kinect, mas fique avisado que jogar com o Kinect não só é mais fácil, como também muito mais divertido. A jogabilidade com o periférico é bem simples e oferece uma boa precisão na mira. Com o braço esquerdo controla-se o tiro rápido (mira rosa), com o direito o tiro lock on (mira azul) que acerta até oito alvos simultâneos. Há apenas uma mira na tela, o que significa que as armas não podem ser usadas ao mesmo tempo e você terá de alternar os braços para mudá-las. Erga os dois braços para cima - como se estivesse em uma montanha russa - para disparar o tiro especial euphoria, que é limitado e deve ser guardado para os momentos críticos.

Child of Eden é basicamente um shooter on rails, mas há algo muito mais importante do que o tiroteio neste game: a música. Todas as fases são embaladas por música techno e os cenários pulsam e mudam de cor acompanhando a batida, o que faz do jogo um perigo para quem sofre de convulsão por luzes piscantes. Cada elemento que aparece na tela emite algum tipo de som ao ser atingido e você, no papel de "maestro" deste mundo luminoso, deve purificar o Eden enquanto interage com a música.

Você não precisa necessariamente fazer isso de maneira harmoniosa, mas boa parte da diversão está em tentar. Se você possui algum conhecimento musical, irá se pegar alternando seus tiros entre os vírus para acertar aqueles cujo som melhor se encaixa na melodia. Dominar esta técnica no meio de tantos inimigos e luzes piscantes é um desafio que aumenta a imersão do jogo e deixa-o bem mais interessante.

Em nenhum momento o jogo te diz abertamente para ter este carinho com a música, mas multiplica seus pontos quando você a respeita, ou seja, é tudo uma questão de feeling. Pode parecer patético, mas jogar com o Kinect é melhor porque estando em pé você vai inconscientemente se mexer no ritmo da música, o que é essencial para pegar essa ideia de ritmo. Felizmente, este não é um daqueles jogos que tiram fotos, então suas danças e micos ficarão apenas na memória.



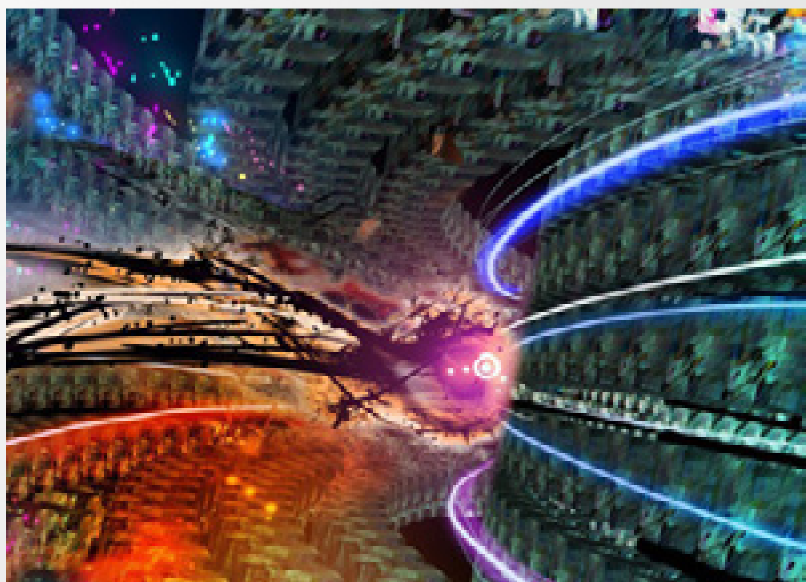




Diferente de outros games musicais onde apenas reproduzimos uma música já pronta, Child of Eden nos permite transformar a música, interagir com ela, acrescentando novos sons aqui e ali. Esta é sem dúvida uma experiência poderosa e um bom equipamento de som (com volume alto) será fundamental para os que quiserem desfrutar plenamente da experiência rítmica proposta pelo jogo.

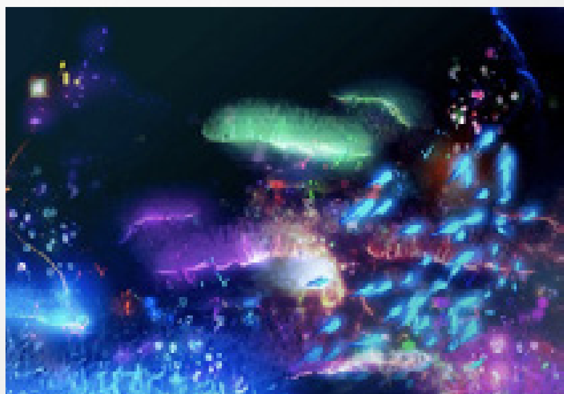
O principal problema de Chid of Eden é que ele é extremamente curto. A campanha principal possui apenas cinco fases e com um pouco de determinação é possível completá-la em duas ou três horas. Terminar o jogo várias vezes concede ao jogador diferentes skins que alteram bastante o visual do game como um todo, deixando as cores invertidas ou os gráficos com ar retrô. Existem artworks e vídeos que podem ser destravados, mas mesmo estes extras não conseguem mascarar a curta vida útil do game.

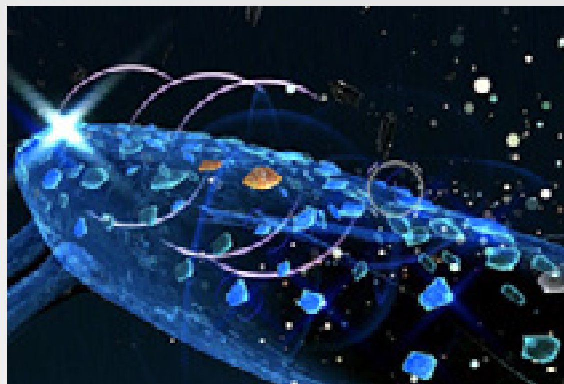




Há uma conquista em Child of Eden que resume bem sua ideia: feel the beat (sinta a batida). Este é o princípio mais fundamental do game, antes de jogá-lo você precisa senti-lo. Child of Eden é uma experiência totalmente diferente de qualquer outra coisa que já vivenciamos no mundo dos games. Vale a pena comprar um Kinect apenas para jogar Child of Eden? Não. Mas se você já tem um Kinect, este é um título que vale a pena ser experimentado. E se você tem um Playstation 3 equipado com o PS Move, aguarde, pois em setembro deve sair a versão PS3 do game.









Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★☆
Áudio	★★★★★

+ Visual único
+ Jogabilidade com Kinect
+ Conceito inovador
− Muito curto

Nota final: 92



apresenta



Rio de janeiro
OUTUBRO 2011

Se você é musico e nunca pensou em compor uma música para videogames, chegou a sua grande oportunidade

Estão ABERTAS as INSCRIÇÕES do PRIMEIRO FESTIVAL DE COMPOSIÇÃO - músicas e trilhas-sonoras - para JOGOS ELETRÔNICOS (videogames): o GAME MUSIC BRASIL !

Essa é a sua chance de compor uma música para um jogo eletrizante, concorrendo a vários prêmios. Inscreva-se já na categoria MELHOR COMPOSIÇÃO !

Para quem não compõe, não tem problema! Inscreva-se na categoria MELHOR BANDA e participe ! Você estará no maior festival de música para videogames do mundo!

Agora, se seu negócio não é a música, foi pensando em você, DESENVOLVEDOR DE GAMES, que criamos a categoria MELHOR GAME INDIE. Inscreva-se já!

Saiba mais em:
gamemusicbrasil.com.br

PATROCINIO



CO-PATROCINIO



APOIO



PROMOÇÃO



ARKADE

REALIZAÇÃO



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL

CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

CLÁSSICOS

Pandemonium

Maximum Carnage

Cadillacs and Dinosaurs



PANDEMONIUM

Pandemonium é um belo plataformer lançado para Playstation, Sega Saturn e PC, no ano de 1996. O game foi produzido pela nem tão conhecida empresa Toys for Bob, que atualmente é uma subsidiária da Activision, e está trabalhando no novo game do dragãozinho Spyro.

Pandemonium trazia toda a diversão dos games de plataforma dos 16 bits para a (então) nova geração, e colocava uma dupla inusitada de protagonistas - Nikki e Fargus - em cenários coloridíssimos que apresentavam uma boa profundidade e mostravam o poderio das máquinas de 32 bits.

A trama de Pandemonium começa com um desastre: Nikki - a garota que é uma das protagonistas - sonhava em ser uma grande feiticeira, e encorajada por Fargus - o bobo da corte - ela acidentalmente evoca um enorme monstro verde que engole toda sua vila. Desesperados, eles consultam um livro de magia, que revela que a única maneira de reverter o fato é encontrando a misteriosa Wishing Engine e fazendo um pedido.

Psx, Saturn, PC | Plataforma | 1996 | 1 jogador | Produtora: Toys for Bob | Publisher: C. Dynamics







Para cumprir tal demanda, a dupla terá tendo de passar por 18 fases diferentes em busca da tal Wishing Engine. No início de cada fase era possível escolher entre um dos personagens, cada um com uma habilidade específica: Nikki podia realizar pulos duplos, e Fargus possuía um eficiente ataque giratório.

Seguindo um estilo que hoje é chamado de 2.5D, Pandemonium apresentava belos cenários tridimensionais, mas se apoiava em uma jogabilidade tipicamente 2D. Em alguns trechos específicos o game realmente se tornava um platformer 3D, e em outros pontos os personagens se transformavam em animais por alguns instantes, o que deixava a jogabilidade bem variada e concedia um estilo particular ao jogo.

Pandemonium recebeu uma continuação direta em 1997, e nos últimos anos foi relançado para alguns celulares e para download via PSN. Independente da plataforma de sua preferência, Pandemonium é um clássico que deve ser experimentado por todo fã de um bom platformer!





SPIDER-MAN AND VENOM: MAXIMUM CARNAGE

O Homem-Aranha é um dos personagens de histórias em quadrinhos que mais ganhou games inspirados em suas aventuras. Desde o clássico Spider-Man de Atari, lançado em 1982, o amigão da vizinhança já contabiliza quase 30 jogos (sem contar suas participações em crossovers e games de luta) baseados em seus quadrinhos, desenhos animados e filmes.

Dentre tantos games, Maximum Carnage foi um daqueles títulos que ficou na memória dos jogadores. Lançado em 1994 para Super Nintendo e Mega Drive (em exclusivos cartuchos vermelhos!), o game é um beat em'up

Snes, Mega Drive | Beat em' up | 1992 | 4 jogador | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom

2D que coloca os eternos rivais Homem-Aranha e Venom lado a lado, em uma parceria para deter o Carnificina, vilão que estava recrutando um enorme grupo de malfeitores para tomar a cidade de Nova York.

O principal diferencial do game (na época) é o fato dele se apoiar totalmente em uma história em quadrinhos específica. Até então, os games baseados em heróis de quadrinhos colocavam personagens e algumas referências às HQs em uma trama nova. Já Maximum Carnage tinha um roteiro fiel à obra original, com cutscenes que eram recriações digitais bastante fiéis dos quadrinhos.

Outro fato que merece destaque é a possibilidade de alternar entre Homem-Aranha e Venom em alguns momentos. Nestes pontos, o game se tornava não linear, pois cada personagem seguia por uma fase específica, utilizando seus respectivos poderes e habilidades. Infelizmente não havia um modo cooperativo para dois jogadores, algo que cairia muito bem no estilo do game.







Maximum Carnage também se destacou por sua trilha sonora, assinada pela banda de rock Green Jelly. A música de abertura do game até possui uma versão "oficial", com letra, e tudo mais, chamada Carnage Rules, e faz parte do álbum 333 do Green Jelly, lançado em 1994.

A geração 16 bits nos deixou diversos beat em' up clássicos, e Maximum Carnage merece figurar nesta lista não apenas como um ótimo game do gênero, mas também como um dos melhores games do cabeça de teia.



Cadillacs & Dinosaurs

Ah, os saudosos beat em' ups 2D! A década de 90 nos brindou com diversos games lendários deste gênero tão divertido, e os fliperamas receberam em 1992 Cadillacs & Dinosaurs, um típico beat em' up produzido pela Capcom.

Tudo o que você espera de um bom beat em' up 2D pode ser encontrado aqui: seguir sempre para a direita, encontrar comida e dinheiro debaixo de barris e latas de lixo, enfrentar chefes musculosos e apelões... a lista de clichês é grande, mas nem só disso é feito Cadillacs & Dinosaurs: o game é baseado em uma HQ, Xenozoic Tales, lançada em 1987.

Na trama dos quadrinhos, uma catástrofe ambiental torna a superfície do planeta inabitável, e obriga a humanidade a se refugiar em cidades subterrâneas. Após mais de 600 anos vivendo no submundo, os homens voltam à superfície e descobrem que os dinossauros renasceram e tomaram o planeta.

Arcade | Beat em' up | 1992 | 4 jogador | Produtora: Capcom | Publisher: Capcom

Logicamente o game pega apenas a premissa da HQ e, como todo beat em' up que se preza, não se preocupa em um desenvolvimento narrativo muito profundo, contando apenas o essencial para que possamos cair na porrada com uma infinidade de capangas, dinossauros e vilões.

Escolhendo entre quatro personagens diferentes - Jack Tenrec, Hannah Dundee, Mustapha Cairo e Mess O'Bradovich - o objetivo era basicamente espancar os diversos inimigos em uma busca pelo maligno Dr. Fessenden, um cientista maluco que realizou perigosos experimentos genéticos com humanos e dinossauros.









Jogar o modo cooperativo com algum amigo era sinônimo de muita diversão, especialmente na terceira fase, onde enfim podíamos dirigir um dos cadillacs que dá nome ao game e atropelar uma gangue de motoqueiros malvados.

Infelizmente Cadillacs & Dinosaurs teve apenas uma conversão - para o obscuro Sega CD - e quem não pegou este game nos arcades acaba apelando para os emuladores. Fica a saudade e a esperança de que, um dia, a Capcom relance este clássico para a atual geração de consoles.

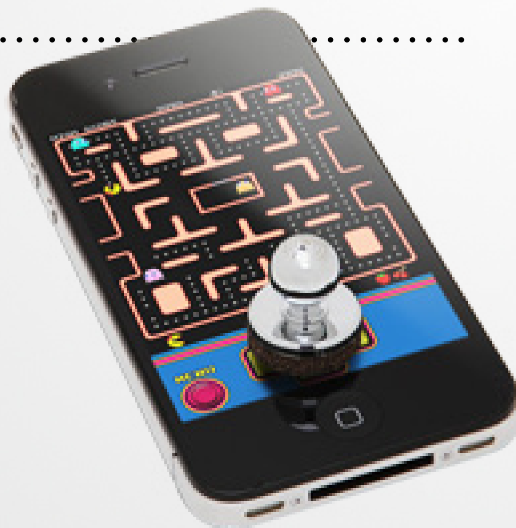
Baralho com design de Iphone



Se você se liga em gadgets, mas não deixa os bons jogos de cartas de lado, este baralho foi feito para você. As cartas possuem um visual inspirado no iPhone, tanto na frente quanto no verso. Algumas delas ainda apresentam mensagens e botões idênticos aos do telefone. Só cuidado para não se empolgar e bater com o telefone de verdade na mesa!

Preço: US$ 27.00
Onde encontrar: meninos.us

Joystick para iPhone



Todo mundo concorda que botões virtuais para games em telas touch screen são uma droga, certo? Pois com esta engenhosa mini alavanca de joystick seus problemas acabaram! Basta acoplá-la na tela do seu iPhone para curtir seus games com muito mais precisão nos controles!

Preço: US$ 18.00
Onde encontrar: thinkgeek.com



Leitor de código de barras

Se você gosta de tudo super organizado, o IntelliScanner Mini é uma mão na roda. Com ele você pode gerenciar suas coleções de livros, CDs, DVDs e até de revistas em quadrinhos pelo código de barras! O brinquedinho já vem com um software para gerenciar sua coleção.

Preço: US$ 130.00
Onde encontrar: giftsforageek.com

Cueca boxer da Nintendo

Para o gamer saudosista, esta cueca boxer de algodão com uma frase de efeito e um controller do clássico Nintendinho 8 bits sem dúvida é uma boa pedida. Tão legal que dá vontade de sair na rua usando!

Preço: US$ 17.00
Onde encontrar: giftsforageek.com





Pendrive Star Wars

O simpático pendrive, inspirado em Star Wars, faz parte de uma coleção da Mimobot, linha de pendrives com cara de toyart da empresa americana Mimoco. Tem capacidade de 2GB e vem com conteúdo exclusivo Star Wars e software de som.

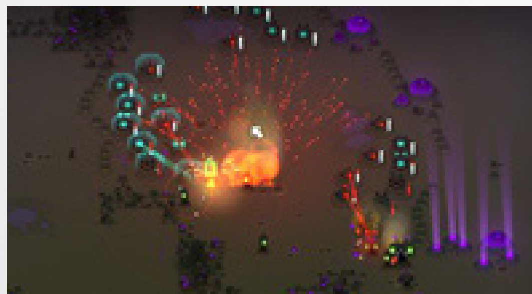
Preço: US$ 45.00
Onde encontrar: giftsforageek.com

Revenge of the Titans

Steam - 15 dólares

Embora pareça um tower defense tradicional, Revenge of the Titans é um game que apresenta algumas novidades bacanas, e mistura elementos do gênero tower defense com estratégia em tempo real. Com um visual bacana, o game pode se tornar altamente viciante por sua dificuldade crescente. Diferente dos gamers tradicionais do gênero, onde os adversários seguem um caminho específico, em Revenge of the Titans o ataque pode vir de qualquer lado, o que exige atenção máxima do jogador. Uma árvore de evolução com diversos upgrades para suas tecnologias também está presente, e permite que você evolua sua linha de defesa com muitas variações de armas.

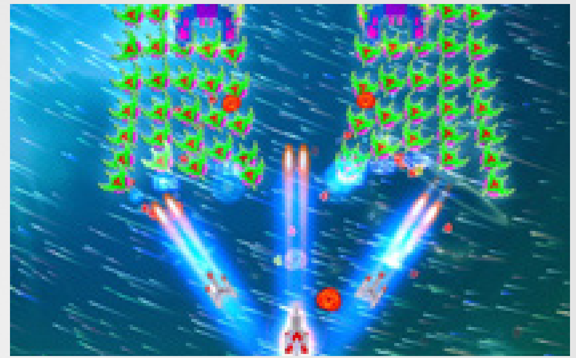




Galaga Legions DX

Live, PSN - 10 dólares

Galaga é um shooter espacial 2D lançado em 1981 que se tornou um clássico. Como todo game que atinge este status, Galaga atravessou gerações e ganhou diversas versões que acrescentaram algumas novidades sem grandes alterações na estrutura básica do game. Em Galaga Legions DX, temos um verdadeiro choque de gerações: os gráficos continuam sendo 2D, mas desta vez os tiros, naves e explosões contam com efeitos de iluminação ultra coloridos e psicodélicos, que dão uma cara totalmente nova ao game. Considerando o desafio hardcore deste tipo de jogo, Galaga Legions DX é boa pedida para gamers saudosistas que gostam de um bom desafio.









Trenched

Live - 15 dólares

Trenched é a nova produção da Double Fine Productions. Isso mesmo, a produtora do mestre Tim Schafer! O game é uma mistura de tower defense com shooter em terceira pessoa e rola em um passado alternativo após a primeira guerra mundial, em uma realidade onde mechs gigantes que viram trincheiras (os Trenchs) auxiliam soldados em uma batalha contra um exército de robôs criados por um cientista maluco. Apesar da história soar clichê, Trenched vem recebendo ótimas críticas e o sistema de evolução dos mechs oferece uma boa dose de variação entre uma missão e outra.

CADÊ OS GAMES HARDCORE PARA KINECT E PS MOVE?

Daqui há alguns meses, tanto o Kinect da Microsoft quanto o PS Move da Sony completam um ano de vida. Neste período, poucos foram os games que chamaram a atenção do público hardcore, que preferiu manter as mãos nos controllers tradicionais.

Não que os jogos que saíram para o Xbox 360 e o Playstation 3 sejam ruins. Eles apenas não são inovadores. Games de dança, de esporte e de mascotes já deixaram de ser novidade, pois todo mundo já cansou de ver isso no Nintendo Wii.

Felizmente, parece que aos poucos a criatividade está aparecendo e as produtoras estão começando a perceber o verdadeiro potencial dos periféricos que capturam movimentos em experiências inovadoras e imersivas.

No começo do ano, o Playstation 3 recebeu Killzone 3, título hardcore que utiliza muito bem o PS Move. Em junho, o Xbox 360 recebeu sua versão do psicodélico Child of Eden, título que, embora esteja longe de ser um game hardcore, foge do lugar comum e propicia ao jogador uma experiência realmente diferenciada.



Para um futuro não muito distante, já estão agendados outros lançamentos promissores compatíveis com o Kinect ou o PS Move: Rise of Nightmares, Fable: The Journey, Ghost Recon: Future Soldier, Resistance 3 e NBA 2K12 são os mais representativos, sem falar em Mass Effect 3, que utilizará os comandos de voz do Kinect.

Ainda é cedo para o gamer hardcore poder bater no peito e dizer com orgulho: “eu tenho um Kinect e/ou um PS Move”. Mas enquanto esperamos que a criatividade chegue de vez, games inovadores como Child of Eden sem dúvida serão bem-vindos.

-Rodrigo Pscheidt

Game Over

Continue?

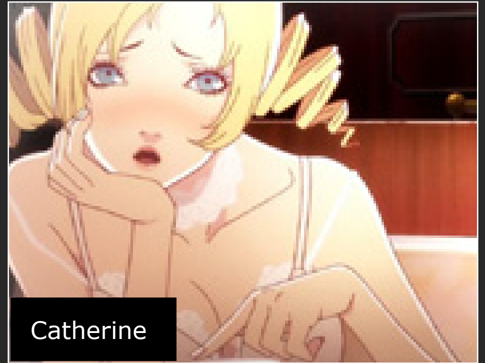
Yes No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Call of Juarez: The Cartel



El Shaddai: Ascension of the Metatron



Catherine



Bitbox: Game of Thrones



Bioshock: Infinite

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House Games
PRESS START

portal XBOX

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers

GAMES GERAL

VERSUS

Gamers Live
KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

OPS!FORUM
.COM.BR

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Blog
#Programadoresdejogos

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura